



Arty 9 (2) 2020

Arty: Journal of Visual Arts

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE INDOSPORT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN

Muhammad Raffi Fadli[✉], Wandah Wibawanto

Program Studi Seni Rupa S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2020

Disetujui Juni 2020

Dipublikasikan Juli 2020

Keywords:

User Interface, User Experience, Aplikasi Mobile, User Centered Design

Abstrak

Solusi yang baik untuk Indosport mengingat perkembangan smartphone yang semakin maju dan diikuti pula oleh pertumbuhan penggunaannya yang pesat di Indonesia. Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan produk berupa rancangan desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dalam membantu mewujudkan aplikasi mobile yang tepat sasaran serta tidak lupa menerapkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual yaitu *unity and variety*, *hierarchy*, *contrast*, *proportion* dan *balance*. Metode perancangan desain UI dan UX ini melalui beberapa tahap berkarya dengan urutan: proses pra produksi, proses produksi, dan pasca produksi. Perancangan ini menghasilkan desain UI dan UX yang dilengkapi dengan *user flow*, *wireframes*, desain *interface*, *ilustrasi* dan *prototipe*. Halaman utama dari aplikasi mobile Indosport adalah *News*, *Activity*, *Calendar*, serta *Profile* yang nantinya pada halaman-halaman tersebut terdapat beberapa fitur yang berbeda dari halaman sebelumnya. Pembuatan UI ini menggunakan beberapa bahasa rupa seperti *medium close up*, *full shot*, *long shot*, *close up* dan *medium long shot* pada bagian gambar yang terdapat di artikel serta penggambaran gaya bidang digunakan ke hampir semua elemen visual UI. Menggunakan beberapa prinsip dalam perancangan yaitu *time to learn*, *speed of performance*, *rate of errors by users*, *retention over time*, dan *subjective satisfaction*. Bentuk desain yang dihasilkan nantinya akan didistribusikan langsung kepada divisi *Research and Development* dan divisi IT dari Indosport untuk dapat dijadikan sebuah *native*.

Abstract

An alternative solution for Indosport, considering the increasingly advanced smartphone development and also followed by the rapid growth of its users in Indonesia. The purpose of this study project is to produce a product in the form of a user interface (UI) and user experience (UX) design in helping to realize targeted mobile applications and not forgetting to apply the principles of visual communication design namely unity and variety, hierarchy, contrast, proportion and balance. The UI and UX design methods go through several stages of work in sequence: pre-production process, production process, and post-production. This design results in UI and UX designs that are equipped with user flow, interface designs, illustrations and prototypes. The main page of the Indosport mobile application is News, Activity, Calendar, and Profile which later on these pages there are several features that are different from the previous page. The making of this UI uses several visual languages such as medium close up, full shot, long shot, close up and medium long shot in the image section contained in the article as well as the depiction of field styles used to almost all visual UI elements. Using several principles in design, namely time to learn, speed of performance, rate of errors by users, retention over time, and subjective satisfaction. The resulting design forms will be distributed directly to the Research and Development division and the IT division from Indosport to be made a native.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B9 Lantai 2 FBS Unnes

Email : Mrafflif@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Banyaknya jumlah pengguna *smartphone* berdampak pula pada perkembangan aplikasi *mobile*. Karena sifatnya yang praktis pengguna *smartphone* dapat mengakses berbagai macam aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalamnya dimana saja. Indosport merupakan media informasi yang membahas seputar olahraga nasional maupun internasional, khususnya sepakbola serta menyediakan informasi mengenai status pemain, tim, pertandingan maupun *transfer* pemain, serta beberapa berita hiburan mengenai olahraga.

Sasaran konsumen Indosport adalah remaja sampai dengan orang dewasa yang tertarik mengikuti perkembangan dunia sepakbola atau olahraga lainnya melalui berita untuk memperdalam informasi. Di Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang sangat antusias terhadap olahraga. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nielsen Sport (2013), 77% penduduk Indonesia memiliki ketertarikan pada olahraga sepakbola, 12% basket, dan 11% olahraga lainnya. Tetapi penduduk Indonesia yang tertarik pada olahraga sepakbola dan basket tidak berbanding lurus dengan tingkat partisipasi pada dua olahraga tersebut. Tercatat hanya 19% penduduk Indonesia yang aktif bermain.

Penduduk Indonesia melampiaskan antusias terhadap olahraga melalui sosial media. Minimnya wadah akan komunitas ini dan tanpa adanya filter terhadap kolom diskusi dan minimnya fitur karena dikhususkan secara umum pada sosial media membuatnya menjadi sebuah diskusi dan pengalaman dalam mendapatkan informasi yang tidak berkualitas.

Dengan membuat sebuah rancangan aplikasi komunitas yang berisi mengenai berita terkini sepakbola atau olahraga lainnya yang dikemas secara ringkas dan sebuah tempat atau platform untuk berinteraksi yang spesifik berharap akan membuat para penduduk Indonesia yang antusias terhadap sepakbola dapat menyampaikan isi pikirannya terhadap kejadian atau apapun mengenai sepakbola maupun olahraga lainnya.

Terganggunya keseimbangan dan kemampuan penyampaian informasi dalam sebuah desain merupakan hal yang fatal. Keseimbangan dan informasi merupakan dua hal yang saling berhubungan. Tanpa adanya keseimbangan pada karya desain akan mengganggu pengamatan, tetapi sebuah desain yang indah dan seimbang pun juga tidak dapat dikatakan berhasil apabila pengamat tidak dapat memperoleh informasi yang utuh (Wijaya, 1999: 54).

Perancangan *user interface* dan *user experience* Indosport sendiri akan menggunakan metode *user centered design* (UCD). UCD sendiri adalah proses desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Sebuah produk yang dikembangkan menggunakan penerapan UCD mementingkan *end-user*, bagaimana produk itu dapat optimal sesuai dengan kebutuhan atau keinginan *end-user* terhadap penggunaan produk.

Desain dirancang dengan memperhatikan perilaku pengguna dalam menggunakan produk sehingga produk yang akan dikembangkan tidak memaksa pengguna untuk mengubah perilakunya ketika menggunakan produk tersebut. Tujuan utamanya adalah agar produk yang akan

dikembangkan dapat berguna dan mudah untuk digunakan oleh pengguna.

Oleh karena itu perancangan UI dan UX pada aplikasi *mobile* Indosport dengan menggunakan pendekatan UCD merupakan langkah yang tepat. Diharapkan dapat membuat rancangan aplikasi Indosport menjadi baik dari segi desain UI dan UX yang sesuai dengan calon penggunanya.

User interface (UI) adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Dapat diartikan bahwa UI merupakan cara pengguna untuk berinteraksi dengan komputer, *smartphone*, tablet atau perangkat lainnya yang berbentuk visual, mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi tersebut, dan diprogram sedemikian rupa agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat (Thornsby, 2016: 8).

UI yang baik mampu memberikan pengalaman interaksi terhadap aplikasi dengan mudah oleh pengguna (*user friendly*), karena memiliki peranan penting pada sebuah aplikasi yaitu sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem aplikasi itu sendiri serta sebagai faktor kesuksesan aplikasi (Railean, 2017: 25).

Menurut Winter (dalam Munthe dkk, 2018:2680) *user experience* (UX) adalah bagaimana perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang pengguna hadapi dengan apa yang ada di depan pengguna saat menggunakannya. Untuk mendapatkan UX yang baik, maka sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan si pengguna. Hal ini yang akan menentukan apakah produk tersebut bernilai atau sebaliknya. Lalu jika produk mudah ditemukan dan mudah digunakan pada saat

pengguna memakainya saat pertama kali, maka produk tersebut dapat membuat perasaan pengguna senang saat menggunakannya.

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan untuk desain dan pengembangan *user interface* yang melibatkan pengguna di seluruh proses desain dan pengembangan. Desain UCD tidak hanya berfokus pada pemahaman pengguna sistem komputer yang sedang dikembangkan tetapi juga membutuhkan pemahaman tentang tugas yang akan dilakukan pengguna dengan sistem dan lingkungan dimana mereka akan menggunakannya. Menggunakan pendekatan UCD harus mengoptimalkan kegunaan sistem pada perangkat (Wood, 2014: 112).

Perancangan UI dan UX ini menerapkan bahasa rupa. Jika diadaptasi dari Tabrani (2005: 9-10, 62, 69-74 dalam Harto dan Fanani, 2016: 553), maka bahasa rupa adalah bahasa yang tampil secara visual atau kasat mata, pada karya desain naratif atau representatif yang digunakan oleh para perupa dalam menciptakan karyanya agar komunikatif, sehingga dapat menyampaikan informasi dan pesan kepada penontonnya. Maka dari itu, bahasa rupa bisa digunakan untuk dasar penciptaan desain maupun untuk menganalisis desain yang naratif atau representatif, misalnya; lukisan, poster, iklan, *cover* buku, leaflet, relief, baliho, *pop-up*, *billboard*, *neon box*, papan nama, papan reklame, komik, karikatur, kartun, film atau video, animasi, iklan tayang, multimedia interaktif, *game*, patung, *ambient media*, dan lain-lain.

METODE

Dalam perancangan UI dan UX aplikasi *mobile* Indosport menggunakan beberapa perangkat keras dan lunak serta melalui beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Perangkat keras yang digunakan yaitu:

1. Komputer dan Laptop Acer Predator Nitro 5
2. *Smartphone* Asus Zenfone 5
3. *Mouse* Logitech G305

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan yaitu:

1. Adobe XD
2. Adobe Illustrator CC 2020
3. Protopie
4. Adobe Photoshop CC 2020

Pada tahapan proses berkarya adalah sebagai berikut:

1. *Preliminary Plan*
 - a. Pencarian Ide
 - b. Riset (Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka)
 - c. Analisis SWOT
 - d. Penentuan Konsep Karya
 - e. Distribusi dan *Placement* Media
2. Proses Pra Produksi
 - a. Penyusunan *User Flow*
 - b. Perancangan *Wireframe*
 - c. Perancangan *Guidelines*
 - d. Komunikasi dengan Dosen Pembimbing dan Klien
3. Proses Produksi
 - a. Perancangan Ilustrasi
 - b. Perancangan Desain *User Interface*
 - c. Perancangan *Prototype* Interaktif

- d. Konsultasi dengan Dosen Pembimbing dan Klien

4. Proses Pasca Produksi

- a. Perancangan Media Pendukung
- b. Pra Pameran
- c. Pameran
- d. Presentasi Desain Akhir ke Klien

Pada tahap *preliminary plan*, penulis melakukan pencarian ide untuk menemukan masalah dan solusi serta kebiasaan pengguna pada target audiens yang dituju. Riset yang dilakukan adalah dengan cara observasi yang dilakukan dalam rangka melihat identitas visual dari serta keseluruhan sistem dari Indosport agar dapat mendapatkan gambaran dari rancangan yang akan dibuat, wawancara untuk mendapatkan informasi bagi keperluan data primer, dan studi pustaka yang merupakan metode pengumpulan data untuk memperoleh referensi dari berbagai sumber.

Analisis SWOT dilakukan untuk menggali informasi pengguna yang akan menjadi target audiens dan dapat direalisasikan menjadi bentuk visual. Analisis SWOT dilakukan dengan membandingkan dengan kompetitor yaitu Goal ID, yang berujung pada kesimpulan bahwa dalam merancang UI dan UX Indosport harus memperkuat fungsi, keindahan dan menunjukkan kelebihan yang tidak dimiliki oleh kompetitor.

Penentuan konsep karya bertujuan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan tujuan perancangan dan target. Berikut poin poin konsep yang direncanakan:

1. Konsep utama dari visual, akan diterapkan desain yang *simple elegant masculine*

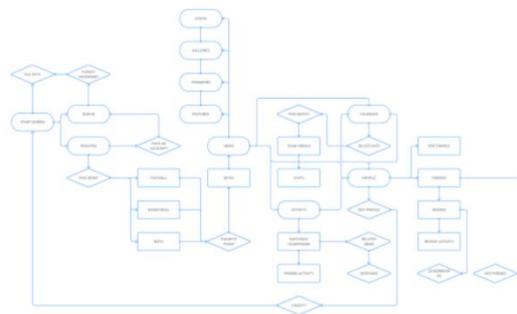
2. Menggunakan *font* Poppin sebagai *header* dan Lato sebagai *body text*.
3. Mengikuti warna dari *guidelines* Indosport.
4. Menerapkan prinsip perancangan yaitu *time to learn, speed of performance, rate of errors by users, retention over time, dan subjective satisfaction*.
5. Mengacu pada prinsip UI diantaranya adalah *strive for consistency, seek universal usability, offer informative feedback, design dialogs to yield closure, prevent errors, easy reversal of actions, keep users in control, dan reduce short-term memory load*.
6. Dalam tiap elemen dari UI akan menggunakan prinsip dari desain komunikasi visual yaitu, *unity & variety, contrast, hierarchy, balance, dan proportion*.
7. Bahasa rupa yang digunakan antara lain *medium close up, full shot, long shot, close up, medium long shot* pada bagian gambar artikel.
8. Bahasa rupa yang digunakan ke hamper semua elemen visual adalah dengan gaya bidang.

Selanjutnya adalah distribusi dan *placement media*, bentuk desain yang akan dihasilkan adalah sebuah prototype dari aplikasi mobile Indosport beserta dengan asetnya yang nantinya akan didistribusikan langsung kepada divisi *Research and Development* dan divisi IT dari Indosport untuk dapat dijadikan sebuah *native app* dan dapat dipakai oleh calon pengguna pada *platform* Android maupun iOS. Serta *placement media* seperti pada tabel di bawah:

Tabel 1.1 Strategi Promosi

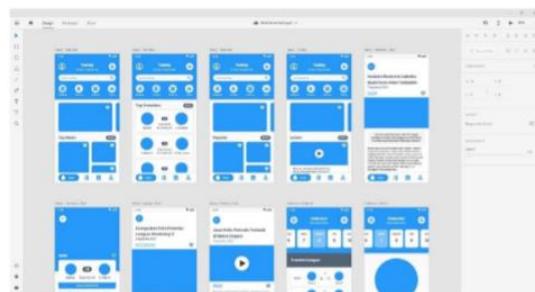
Jenis Kegiatan Promosi	Media	Distribusi Media	Frekuensi
Direct Marketing	Instagram Feed	Instagram	3 kali posting pada feed Instagram
Periklanan	Video	Youtube	1 kali dalam sebulan

Masuk pada proses pra produksi, diawali dengan penyusunan *user flow* yang merupakan penyusunan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna. Ketika mengoperasikan UI dan UX, berikut adalah *user flow*:



Gambar 1.1 User Flow Indosport

Dilanjutkan dengan perancangan *wireframe* yang berfokus pada pemecahan masalah, seperti apa yang dapat dilakukan oleh pengguna dan cara kerja dalam berbagai skenario.



Gambar 1.2 Proses Perancangan Wireframe

Memasuki tahap akhir dalam pra produksi yaitu merancang *guidelines* untuk UI yang konsisten dan melakukan komunikasi dengan dosen pembimbing dan klien.

Proses produksi merupakan tahap selanjutnya setelah selesai melakukan tahap awal yaitu pra produksi. Langkah pertama yaitu merancang ilustrasi untuk memperjelas konten.



Gambar 1.3 Proses Perancangan Ilustrasi

Proses akan dilanjutkan dengan membuat desain UI untuk mempresentasikan hasil rancangan.



Gambar 1.4 Proses Perancangan UI

Ketika rancangan dari desain UI selesai, maka dilanjutkan dengan penambahan interaksi desain untuk menggambarkan UX didalamnya atau bagaimana pengguna nantinya dapat berinteraksi dengan rancangan aplikasi mobile yang telah dibuat. Pada langkah ini mengikuti *user flow* dan struktur informasi yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah membuat semua aset visual dan menjadikannya sebuah UI dan UX aplikasi *mobile* maka hal yang dilakukan adalah konsultasi dengan klien mengenai UI dan UX tersebut agar memperoleh masukan.

Proses pasca produksi dilaksanakan dengan cara pameran karya yang berbentuk

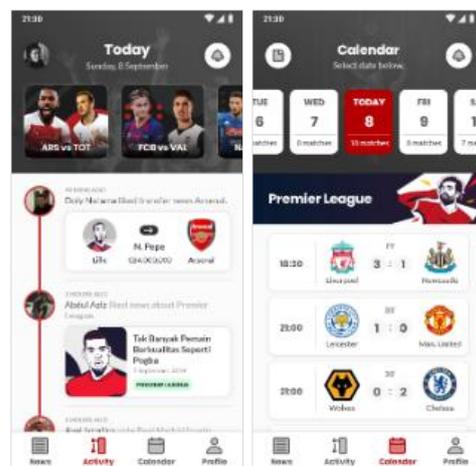
prototipe aplikasi *mobile* agar para penonton dapat melihat UI serta merasakan UX di dalamnya. Serta pada tahap ini akan dilakukan perancangan media pendukung seperti *x-banner*, poster, stiker, pin, gantungan kunci, undangan pameran, *feed* Instagram, dan *merchandise* pameran.



Gambar 1.4 Pemicu dan Respon Interaksi pada UI dan UX

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati rangkaian proses dalam membuat karya desain serta konsultasi dengan klien maupun dengan dosen pembimbing, maka diperoleh sebuah karya *User Interface* dan *User Experience* aplikasi mobile dari Indosport.



Gambar 1.4 Proses Perancangan Ilustrasi

Ilustrasi yang akan ditampilkan dalam sejumlah artikel bahasa rupa yang digunakan antara lain *medium*, *medium close up*, *long shot*, bidang dan tanpa perspektif. Serta menggunakan ilustrasi yang tanpa perspektif namun terdapat garis-garis, bayangan, serta *noise* untuk menunjukkan beberapa detail yang khas dan akan diingat orang, seperti penggunaan *gradient*, *shadow*, *stroke*, dan *noise*.



Gambar 1.5 Proses Perancangan Ilustrasi

a. Aspek Estetis

Secara estetis perancangan UI dan UX ini didominasi oleh warna merah, putih, dan abu-abu. Setiap halaman dibuat dengan elemen visual yang konsisten. Seperti pada ikon-ikon dan ilustrasi yang memiliki *outline*, penggunaan *outline* ini terdapat pada semua ikon dan ilustrasi. Penggunaan elemen visual juga hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan fungsi.

Dalam ilustrasi yang terdapat pada UI dan UX aplikasi *mobile* Indosport menggunakan gaya ilustrasi berjenis kartun tetapi tidak menunjukkan kesan anak-anak. Tidak menggunakan warna yang banyak untuk menghindari kesan terlalu ramai serta untuk menjaga konsistensi. Ilustrasi menggunakan garis yang patah, namun tidak tajam untuk menggambarkan kesan tegas serta berfungsi agar dapat menunjukkan emosi-emosi para pemain dalam ilustrasi.

b. Aspek Teknis

Secara teknis UI dan UX aplikasi ini memberikan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan aspek estetis dan aspek komunikasi, agar aplikasi *mobile* dapat memberikan *feedback* yang sesuai dengan respon pengguna.

c. Aspek Komunikasi

Secara komunikasi atau pesan, perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *mobile* Indosport adalah untuk mempermudah pengguna atau audiens yang dituju untuk memahami isi dari aplikasi *mobile* tersebut, bagaimana pengguna dapat mengerti tindakan yang harus diambil untuk menjalankan suatu fungsi yang mereka kehendaki. Serta diharapkan dengan bentuk *user interface* dan *user experience* ini aplikasi *mobile* Indosport dapat berkembang menjadi media yang lebih interaktif dan memberikan pengalaman bagi pengguna.

Target audiens dari Indosport, yaitu usia 16-30 tahun. Dalam menganalisis karya terdapat tiga aspek yang digunakan yaitu aspek estetis, aspek teknis dan aspek komunikasi.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	●	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	●	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	●	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	●	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	●	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	●	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembarakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membungungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Tabel 1.6 Tabel Komponen UEQ versi Indonesia

Halaman Landing Page

Terdapat sub halaman yang memberikan intruksi kepada pengguna yang telah terdaftar dan belum terdaftar. Halaman-halaman ini merupakan halaman pengantar untuk pengguna dapat menuju halaman utama dari Indosport. Pada umumnya desain halaman ini tidak memiliki banyak aset visual yang bertujuan untuk mempermudah pengguna untuk menyelesaikan tugas dan menangkap informasi secara cepat, penggunaan prinsip *contrast* dapat dilihat pada tombol-tombol di halaman-halaman ini, penggunaan *unity and variety* pada tombol yang berfungsi agar pengguna dapat memahami fungsi melalui bentuk visual, *hierarchy* untuk membawa fokus pengguna untuk dapat melakukan interaksi yang dibutuhkan dari membaca judul, melihat konten, dan melakukan aksi. Bahasa rupa yang digunakan di keseluruhan halaman ini adalah menggunakan gaya bidang.

Halaman News

Terdapat empat pembagian kategori berita untuk saat ini, yaitu *featured*, *transfers*, *galleries*, dan *videos*. Bagian atas halaman terdapat foto dari pengguna, logo, tanggal, dan tombol notifikasi. Lalu di bawahnya terdapat *search bar* dan dilanjutkan dengan empat tombol menu dari bagian *news*. Melewati bagian *header* barulah berisikan dengan konten yang terbagi lagi atas beberapa kolom serta bagian bawah dari halaman terdapat *bottom bar*. Halaman-halaman yang terdapat pada *news* menggunakan prinsip *hierarchy* yang dapat diperhatikan tampilan tersebut membawa pengguna untuk melihat dari atas sampai dengan ke bawah diikuti pula dengan kiri ke kanan. Penggunaan

prinsip *proportion* ditonjolkan pada halaman konten untuk memudahkan audiens dalam menangkap informasi. Prinsip *contrast* membantu untuk dapat mengkomunikasikan bentuk dari tombol yang memiliki ragam fungsi khususnya pada tombol yang terdapat pada kanan atas dan *header*. Penggunaan *proportion* diterapkan pada bagian *layout* artikel untuk menjaga agar tetap nyaman untuk membaca konten. Penggunaan bahasa rupa pada keseluruhan halaman ini menggunakan *medium close up*, *extreme close up*, *full shot* pada ilustrasi artikel dan tata ungkap kilas balik.

Halaman Activity

Halaman *activity* merupakan salah satu halaman utama dari aplikasi *mobile* Indosport, berisikan foto profil pengguna, tombol *notifications*, judul halaman, tanggal, menu *matchday* dan pada bagian konten terdapat aktivitas-aktivitas teman yang diurutkan secara aktivitas dari terbaru hingga terlama dan terakhir terdapat *bottom bar*. Halaman *activity* berisikan mengenai aktivitas-aktivitas dari teman ketika menggunakan aplikasi *mobile* Indosport yang dibuat berdasarkan urutan waktu. Prinsip *unity* dan *variety* pada halaman ini untuk menunjukkan aktivitas-aktivitas dari teman, serta *hierarchy* untuk alur mata dalam menangkap informasi. Pada menu bagian atas pula juga merujuk pada prinsip *hierarchy*. Halaman *countdown* yang termasuk dalam bagian *activity* pada dasarnya memiliki konsep yang sama tetapi pengelompokkan aktivitas berdasarkan tim yang bermain pada halaman *countdown* tersebut dan terdapat pula berita-berita terkait mengenai tim yang akan bermain. Sama seperti pada halaman *activity*, namun

terdapat prinsip yang sama yaitu *proportion* seperti pada halaman *news*. Penggunaan bahasa rupa pada keseluruhan halaman ini menggunakan *medium close up* pada gambar *header*, dan tata ungu kilas maju.

Halaman Calendar

Pada halaman *calendar* terdapat tombol *player and team stats*, tombol *notifications*, *header title* lengkap dengan deskripsinya, lalu di bawahnya terdapat menu memilih tanggal untuk melihat pertandingan pada tanggal tersebut. Halaman *calendar* merupakan halaman yang cukup krusial pada Indosport nantinya, karena terdapat info pertandingan secara rentetan waktu yang dikemas dalam penyortiran berbentuk seperti tanggalan, agar pengguna tidak perlu repot dalam mencari pertandingan yang akan datang maupun pertandingan sebelumnya. Terdapat daftar tanggal serta tim mana saja yang akan bermain, tentu dengan informasi waktu mulai pertandingan tersebut. Prinsip *unity* dan *variety* dapat terlihat jelas pada bagian *header*, serta *contrast* untuk membedakan halaman yang sedang dibuka, penyusunan *proportion* sama seperti pada halaman *news transfers*. Halaman *match* berisikan informasi-informasi pertandingan, seperti terdapat informasi mengenai riwayat-riwayat pertandingan sebelumnya, rekapitulasi pertandingan terkini, taktik, pemain substitusi dari kedua belah pihak tim, posisi klasemen tim dan pada halaman ini pengguna juga dapat memilih siapa pemenang dari kedua tim tersebut untuk mendapatkan mendali jika sudah mencapai pencapaian tertentu dalam memilih siapa pemenangnya. Seperti pada semua halaman yang menerapkan prinsip *balance*, pada

halaman ini pemisahan *padding* menggunakan *card* agar dapat memuat informasi yang lebih jelas. Penggunaan bahasa rupa pada keseluruhan halaman ini menggunakan *medium close up* pada *header* liga.

Halaman Profile

Pada halaman ini terdapat tombol *notifications*, tombol *settings*, *header title* serta deskripsinya, lalu dilanjutkan dengan halaman konten yang berisikan *favorites*, *friends*, *badges* dan *recent activities*. Pada halaman *profile* terdapat status pengguna dalam angka, serta favorit tim atau pemain pilihan pengguna, lalu ada daftar teman, daftar mendali atau *badges*, dan yang terakhir adalah aktivitas terkini dari pengguna. Pada halaman ini tidak ada penggunaan prinsip yang lebih condong, semuanya pada porsi yang sama, sebab pada halaman ini merupakan rangkuman dari aspek visual yang ada.

SIMPULAN

Pada konsep perancangan UI dan UX aplikasi *mobile* Indosport ini memusatkan pengguna sebagai subjek dari pemakai sebuah produk tertentu berdasarkan perilaku mereka atau disebut dengan *user-centered design* yang tentunya tanpa menghilangkan identitas visual dari Indosport. Penggunaan prinsip desain komunikasi visual yaitu, *unity and variety*, *hierarchy*, *contrast*, *proportion* dan *balance* merupakan acuan utama dalam menempatkan objek visual kedalam *wireframe*.

Perancangan UI dan UX aplikasi *mobile* Indosport dan seluruh *merchandise* memiliki keterkaitan dari segi fungsi dan desain. Mengikuti dengan desain *guidelines* yang sudah

ada, pada UI dan UX ini banyak menggunakan warna merah dan putih, Indosport sendiri memakai warna ini bertujuan untuk menggambarkan warna dari bendera Indonesia. Dalam *guidelines* aplikasi *mobile* Indosport menggunakan *customized style* namun tetap mengimplementasikan *guide style* yang digunakan oleh Google untuk mengurangi waktu pengguna dalam beradaptasi. Dari segi visual, konsep utama yang digunakan adalah *simple elegant masculine* yang tentunya disesuaikan dengan target audiens.

Perancangan UI dan UX aplikasi *mobile* Indosport ini merupakan upaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ingin diselesaikan dalam berbagai kondisi pengguna *smartphone* dalam menjalankan sebuah aplikasi tertentu. Karena UI dan UX sangat erat kaitannya dengan HCI (*Human Computer Interaction*) yaitu interaksi antara pengguna dengan perangkatnya, sedangkan UI dan UX adalah interaksi antara pengguna dengan aplikasi. Serta memanfaatkan HCI, yaitu interaksi pengguna seperti saat menggeser layar *smartphone*, *gesture* dan mendapatkan kontrol penuh terhadap *device*. Dalam bentuk visual yang terdapat pada UI menggunakan beberapa cara wimba bahasa rupa dimulai dari ukuran pengambilan yang menggunakan *medium close up*, *full shot*, *long shot*, *close up* dan *medium long shot*; sudut pengambilan yang menggunakan sudut wajar, lalu skala menggunakan lebih besar, sama dengan asli dan lebih kecil; penggambaran dengan bidang; dan yang terakhir adalah cara lihat yang menggunakan sudut lihat wajar. Sedangkan bahasa rupa tata ungkapan menggunakan kilas balik, kilas maju, tampak khas dan alih objek bergerak.

DAFTAR PUSTAKA

- Harto, Dwi Budi. dan Ahmad Zainul Fanani. 2016. *Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Candi Masa Hindu-Budha sebagai Ciri Lokalitas Seni Budaya Nusantara*. Artikel dalam *Proceeding Seminar Seni Budaya antar Bangsa "Koeksistensi Seni Budaya Nusantara untuk Memperkokoh Identitas Kebangsaan"*, 12 Oktober 2016. Malang: Jurusan Seni dan Desain - Fakultas Sastra - Universitas Negeri Malang.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. 2018. Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2679-2688.
- Railean, E. A. 2017. *User Interface Design of Digital Textbooks*. Singapore: Springer Nature.
- Thornsby, J. 2016. *Android UI Design: Plan, Design and Build*

